سلسلة عظماء التاريخ

كولومبوس



يتضمن هذا الكتاب ملحقاً ترفيهياً، لعبة البحث عن الحلول

إن لعبة البحث عن الحلول نشاط ذو هدف ثقافي يهدف إلى تعزيز قدرة الصغار على التعلم واكتساب المعارف الجديدة في إطار من التسلية والمتعة والحرية.

صممت هذه اللعبة خصيصاً لمساعدة الصغار على التعلم في بيئتهم الطبيعية من خلال أنشطة وتعابير وألعاب، تخوّلهم تنمية مواهبهم الفردية في مجالات متنوعة عبر ممارسة أنشطة مختلفة بأنفسهم، ما يثير لديهم الاهتمام والفضول فيتعلمون بشكل أفضل. وتتضمن لعبة البحث عن الحلول سيراً شخصية وقصصاً مثيرة حول عظماء ساهموا في ترك أثر في التاريخ البشري، كما يتضمن هذا البرنامج الخاص مجموعة واسعة من النشاطات تهدف إلى رفع مستوى الإبداع عند الأطفال ومساعدتهم على اكتساب المعلومات بالإضافة إلى عادات وقيم مفيدة. وسينمو الأطفال ليصبحوا راشدين يتمتعون بمعرفة واسعة بالأمور المحيطة بهم وقادرين على التفكير المنطقي، ليواجهوا تحديات جديدة ويتجاوزوا الصعوبات من خلال ممارستهم لهذه الأنشطة.

تأليف: تشو، داي هيان
رسوم: أندرياس فيشر
ترجمة: هنادي مزبودي

الطبعة الأولى 2010 م
جميع حقوق الطبع محفوظة

info@kalima.ae
www.kalima.ae

ص.ب: 2380 أبوظبي - الإمارات العربية المتحدة
هاتف: 468 6314 2 971+ فاكس: 462 6314 2 971+

info@maalam.net
www.maalam.net

ص.ب: 62606 أبوظبي - الإمارات العربية المتحدة
هاتف: 622 22 62 2 971+ فاكس: 112 22 62 2 971+

info@daralmoualef.com

بيروت - لبنان، هاتف: 823720 1 961+

حقوق الترجمة العربية محفوظة للناشر
يمنع نسخ أو استعمال أي جزء من هذا الكتاب بأي وسيلة تصويرية أو إلكترونية أو ميكانيكية بما فيه التسجيل الفوتوغرافي والتسجيل على أشرطة أو أقراص مقروءة أو أي وسيلة نشر أخرى بما فيها حفظ المعلومات واسترجاعها دون إذن خطي من الناشر.

يتضمن هذا الكتاب ترجمة الأصل الأجنبي:
"Colombus" by Kyowon Co., Ltd., Seoul, Korea,
© 2007 Copyright, All rights reserved.
Arabic Edition © 2010 by Maalem - Dar AlMoualef



هيا بنا نتعرّف على كولومبوس



كولومبوس

كولومبوس

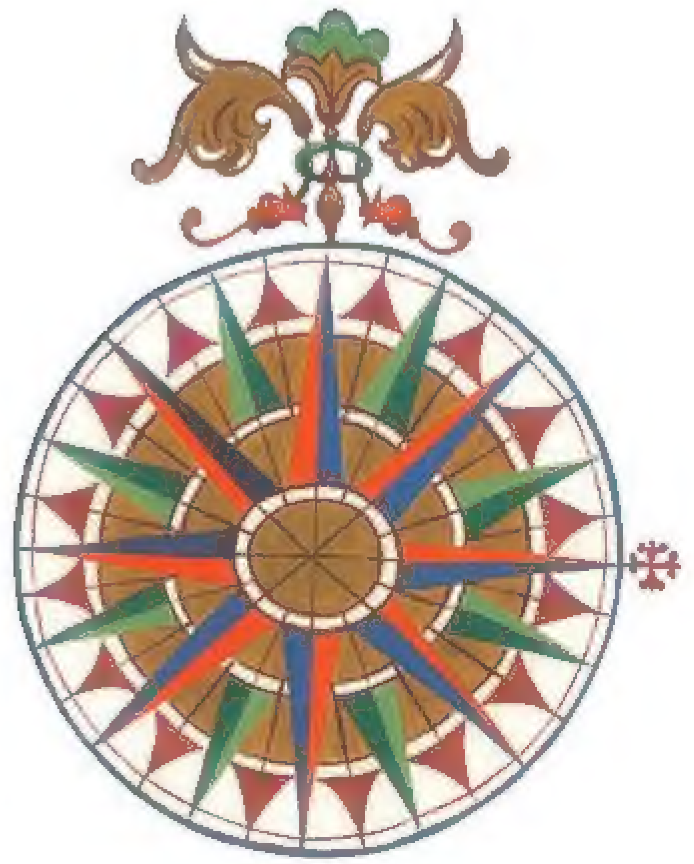


تضمُّ الأرضُ، كما نعلمُ جميعاً، ستَّ قارّاتٍ هي: آسيا، وأوروبا، وأفريقيا، وأميركا، وأُستراليا، وقارةُ القُطبِ الجنوبيّ (أنتاركتيكا).

لكنّ في الماضي البعيد، لم يكُنِ الأوروبيّونَ يعلمونَ بوجودِ القارّةِ الأميركيّةِ على الجِهةِ المُقابلةِ للمُحيط الأطلسيّ، بل كانوا يعتقدونَ أنَّ ثمَّةَ هاويةً سحيقةً تنتظرُهم عندَ نهايتِه، وسوفَ يقَعونَ فيها في حالِ أكملوا الإبحار.

إلا أنَّ رجُلاً واحِداً آمنَ بأنَّ قارةً - وليسَ هاويةً - تقعُ على الجهةِ المُقابلةِ من المُحيطِ، ذلكَ الرجلُ كان الإيطاليَّ كريستوفر كولومبوس.

ويُخبِرُنا كولومبوس في مذكّراتِه ما حدثَ معهُ بالتفصيل.








4 كانون الأول/ديسمبر 1485

لقد سمعتُ أنّنا لو أبحَرنا غرباً سنصِلُ إلى بلادِ الهند.

يقالُ إنَّ الذهبَ وفيرٌ في تلكَ البلادِ، وإنَّ السكانَ هناكَ يرتدونَ العُقودَ والأساوِرَ الذهبية.

أرغبُ أنْ أسافرَ إلى الهندِ ولو لمرّةٍ واحدةٍ، لكنّني أفتقرُ المالَ الكافي لشراءِ سفينةٍ...

لقد طلبتُ ذاتَ مرَّةٍ من ملكِ البُرتُغالِ أن يُغطّيَ نفقاتِ رحلتي نحوَ الغربِ، إلا أنَّ الملكَ جاو الثاني لم يُبدِ أيَّ اهتمامٍ لاستكشافِ القارةِ الجديدة.

فهل أذهبُ إذن لزيارةِ القصرِ المَلَكيِّ في إسبانيا؟



25 حزيران/يونيو 1486

حاولتُ أن أُقنِعَ الملكَ فرديناند والملكةَ إيزابيلاً فقلتُ لهما:

ـ يا جلالةَ المَلِكِ والمَلِكةِ، إنّي أوْمنُ عن حَقٍ أنَّ بلادَ الهندِ تقعُ عند الجهةِ المقابلةِ منَ المُحيط، وإنّي أرغبُ في إنشاءِ طريقٍ بحريٍ مباشرٍ إلى تلكَ البلادِ، يسهِّلُ سُبُلَ التجارةِ معها فتزدادُ عندئذٍ ثرواتُنا.

إلاّ أن المَلِكَ لم يتحمَّس للفكرةِ، رُغمَ إصغاءِ المَلكةِ بانتباهٍ إلى ما كنتُ أقولُه..

أتمنّى لو يُوافقا على اقتراحي...



17 نيسان/إبريل 1492

لقد تلقَّيتُ للتَّـوِّ رسالةً من المَلكةِ إيزابيلاً، وعدَتني فيها بأن تتكفَّلَ بنفقاتِ رحلتي، ووجَّهت إليَّ بعضَ كلماتِ التشجيع.

وأخيراً، حُلمي سيصبحُ حقيقيةً.

والآن، باتَ عليَّ البحثُ عن بحّارةٍ ورجالٍ يُرافقونني في رحلتي.

ـ لا.. قد أقعُ عن حافّةِ الأرض وأموت. لستُ مُضطراً للمُخاطرةِ بحياتي.

لقد أشعَرتْني هذه الإجاباتُ بالإحباط. فلِمَ لا يُريدُ أحدٌ أن يُصدِّقَني ويؤمنَ بُوجودِ عالمٍ جديد؟

3 آب/أغسطس 1492

اليومَ انطلقتُ من ميناءِ بالو، بعد أن استغرَقَني الأمرُ سنةً كاملةً لأجمعَ ما يكفي من الرِّجالِ، وكلَّفَني عملاً شاقّاً.

لقد انطلقتُ بثلاثِ سُفنٍ هي: سانتا ماريّا، نينا، وبينتا، تُقِلُّ على مَتنِها تسعينَ رجُلاً والكثيرَ من المُؤَن.

وقد خافَ الرِّجالُ من هذهِ الرحلةِ البعيدةِ، لكنّني تمكَّنتُ من إقناعِهم بعدَ أن وعدتُهم بأن يحصُلوا على الكثيرِ منَ الذهبِ في بلادِ الهند.

سخرَ منّي بعضُهم، لكنّني أجبتُهم بحزم:

ـ انتظِروا لكي ترَوا بأنفُسِكم، فإنّني واثقٌ من النجاح.



7 آب/أغسطس 1492

لا زالَ الطَّقسُ جيِّداً، والسُّفنُ تدفعُها الرِّياحُ الهادئة.

لكنَّ ثَمّةَ حادثاً مُفاجِئاً قد وقعَ لنا، إذ انكسرَت دَفَّةُ[1] السفينةِ بينتا.

ثمَّ تأكَّدَ في ما بعدُ أنَّ الحادثَ كانَ من تدبيرِ أحدِ البَحّارةِ الّذينَ كانوا على متنِ تلكَ السفينةِ، لأنّهُ كانَ خائفاً ولم يرغَبْ في إتمامِ الرِّحلة.

ـ يا لهُ من جَبان!

تلقّى البحّارُ التَّوبيخَ اللازِمَ، ثم سَعَينا بجُهدٍ للوُصولِ إلى أقرَبِ جزيرةٍ لإصلاحِ السفينة.

1 الدفَّة: قطعة خشبية أو معدنية مسطَّحة في مؤخِّرةِ السفينةِ أو الطائرةِ، تتحركُ من جهةٍ إلى أخرى للتحكُّم بوُجهةِ الملاحة.





6 أيلول/سبتمبر 1492

بعدَ أنِ استغرَقَ إِصلاحُ السفينةِ شهَراً كامِلاً، استَأنَفْنا اليومَ رحلتَنا نحوَ البَعيدِ المجهول.

لا جزيرةَ أَو حتّى طائرَ نورَسٍ يظهرُ في الأُفُق.

وقدِ اهتزَّتِ السُّفُنُ بعُنفِ اللّيلةَ الماضيةَ بفعلِ عاصفةٍ قويّةٍ ضربَتها، فتقيَّأَ بعضُ البحّارةِ، وتمزَّقَتِ الأشرعة.

أصرَّ بعضُ البحّارةِ الخائفينَ على أن نعودَ أدراجَنا، ولكنَّني أكدتُ لهم:

ـ لن نعودَ قبلَ أن تطأَ أقدامُنا أرضَ الهند!



13 أيلول/سبتمبر 1492

فجأةً تراجعَتْ سرعةُ السُّفُن، واكتشفنا وجودَ كميّاتٍ كبيرةٍ من الطّحالبِ على سطحِ الماء.

كما بدا أنَّ أشباحاً تطاردُ السُّفُنَ، وذلكَ بسببِ مخلوقاتٍ تُضيءُ في الماءِ (نوكتيلوكا)[1]، فبدأَ البحّارةُ المرعوبونَ بالتذَمُّر.

ـ هذا هو بحرُ الشَّيطانِ، علينا أن نعودَ أدراجَنا وإلاّ سَنموت.

لا نعلمُ ما قد ينتظرُنا في ما بعد.

علَينا فحسبُ أن نخرُجَ من هُنا بسلامة...

1 نوكتيلوكا: كائنٌ ثنائيّ الذيل قادرٌ على إنتاجِ الضوءِ، وتستطيعُ مجموعةٌ من هذه الكائناتِ أن تخلقَ مظهراً مُشِعّاً في البحر.

26 أيلول/سبتمبر 1492

خمسونَ يوماً مرّت منذُ أن غادرتُ بالو.
أظنُّ أنَّ الوقتَ قد حانَ لنصلَ إلى الهندِ، ولكنّنا لم نلمَحْ بعدُ أيَّ جزيرةٍ في الأُفق!
فماذا لو كنتُ ضائعاً بالفعل؟
فجأةً، سمعتُ صُراخاً من على ظهرِ المركب:
ـ أرى جزيرةً هُناك!
صعِدْتُ لأتحقَّقَ فلم أُصدِّقْ عَينيَّ من شدّةِ الذُّهول، إذ رأيتُ في الأُفقِ ما يشبهُ الجبل.
بدأنا نرفعُ حبالَ الأشرعةِ ونتقدّمُ في البحرِ، إلا أنّنا اكتشفنا أنَّ ما اعتقدناهُ يابسةً لم يكُنْ سوى مجرَّدِ سحابة.
سحابةٌ أمطَرَتنا بزخّاتٍ من خَيبةِ الأمل.





7 تشرين الأول/أكتوبر 1492

فقدَ البحّارةُ الصَّبرَ ثمَّ ثاروا بوَجهي، وقد أوثَقوني بحَبلٍ وهدَّدوني قائلين:

ـ لقد خَدعتَنا. لم نعُدْ نرغَبُ في الحُصولِ على الذَّهبِ، نُريدُ العَودةَ في الحال. وإن لم تكُنْ تُريدُ الإصغاءَ إلينا، سنرمي بكَ في الماءِ ونعودُ إلى ديارِنا من دونِك.

فأجبتُهُم: أفهمُ ما تطلُبونه. امنَحوني ثلاثةَ أيّامٍ إضافيةٍ فحَسْب. وإن لم أكتشِفِ العالَمَ الجديدَ في غُضونِ هذهِ الأيّامِ، لكم أن تفعَلوا ما تشاؤون.

طلَبتُ منهُم هذا وفكَكْتُ وِثاقي، رُغمَ عدمِ تأكُّدي من أنَّ الأمرَ سوفَ يتحقَّقُ في هذهِ المُدَّة. لكنَّني غيرُ قادرٍ على الاستِسلام.



8 تشرين الأول/أكتوبر 1492

بعدَ مُراقبةِ النُّجومِ في الليلِ وقراءةِ البوصلةِ، تمكَّنتُ من رسمِ خريطةٍ للطريقِ التي قطعناها.

فوضعُ طريقٍ بَحريةٍ توصلُ إلى العالمِ الجديدِ، كانَ أهمَّ ما أسعى إليه.

10 تشرين الأول/أكتوبر 1492

إنّه اليومُ الثالث.

لقد تمكنّا من الخُروجِ من بحرِ الشَّيطانِ بعد جُهدٍ، إلاّ أنّنا لم نتمكَّنْ من رُؤيةِ اليابسةِ بعد.

هل تخلّى عنّي إلهُ السَّمَوات؟

ولكن عندَ الغروبِ، حدثَ ما أنعشَ آمالَنا.

لقد بدأ المَوجُ يتشكَّلُ ورأينا قصباً وجذعَ شجرةٍ يطفو على وجهِ الماء.

ـ هذه إشارةٌ واضحةٌ إلى وجودِ يابسةٍ. لنُحاوِل أن نتقدَّمَ أكثر.

إذّاك تشجَّعَ البحّارةُ وأطاعوا أوامري بهُدوء.





11 تشرين الأول/أكتوبر 1492

تابعنا طريقَنا نحوَ الغربِ وأبحَرنا ليلَ نهارٍ، إلا أنَّنا لم نجِدْ أيَّ أثرٍ لليابسة.

ثمَّ خرجتُ ليلاً إلى ظهرِ المركبِ بعد أن كادَ صبريَ ينفدُ، فرأيتُ ضَوءاً يشُعُّ في البعيدِ وقلت: لا بدّ أنّها نارٌ أضرمتِ في الهواءِ الطّلق.

فوافقني البَحارةُ: صحيحٌ، إنها نارٌ أضرمَها أناسٌ في الهواءِ الطّلق.

وتابعنا نبحرُ باتجاهِ ذلكَ الضَّوءِ طوالَ الليل.



صباح 12 تشرين الأول/أكتوبر 1492

مع حلولِ الفجرِ، وصلنا أخيراً إلى اليابسة. وهناك رأينا الكثيرَ من الأشجارِ الخضراءِ وسمِعنا زقزقةَ العصافير.

لقد مضى وقتٌ طويلٌ منذ أن شاهدتُ غابةً لآخرِ مرّة.

تحمَّسَ البَحارةُ وسألوني: هل أنت متأكدٌ من أنَّنا في أرض الذهبِ، في بلادِ الهند؟

فأجبتُهم: بكُلِّ تأكيد، لقدِ اكتشَفنا أخيراً الهندَ الّتي كُنّا نبحثُ عنها.



نهار 12 تشرين الأول/أكتوبر 1492

ما إن اقتربَتِ السفينةُ من اليابسةِ حتى ظهرَ السُّكانُ الأصليّونَ واحداً تلوَ الآخر. كانوا عُراةً، وكانت أجسامُهم ملوّنةً بالطلاءِ ورؤوسُهم يعلوها الرِّيش.

هل هم فعلاً هنود؟ سأدعوهُم بالهُنود.

إنَّهم لا يحملونَ أيَّ سلاحٍ وأظنُّ أنَّهم أناسٌ طيِّبون.

نزَلنا من المركبِ وتوجَّهنا إلى اليابسة. وحينَ وطِئتُها، قبَّلتُ الأرضَ وتوجَّهتُ إلى السماءِ بأعلى صَوتي قائلاً:

ـ لقد اكتشفتُ الطريقَ البحريَّ المُؤدّي إلى الهند.. الشكرُ لكَ يا الله!



بعد أن عادَ كولومبوس من رحلتهِ، بدأ الناسُ يحسدونَهُ لنجاحِه، فقال أحدُهم:

ـ أستطيعُ أنا أيضاً أن أقومَ برحلةٍ استكشافيةٍ مماثلة.

فأعطى كولومبس كُلَّ واحدٍ منهم بَيضةً، وقالَ لهم:

ـ اجعلوا البيضةَ تقفُ على رأسِها.

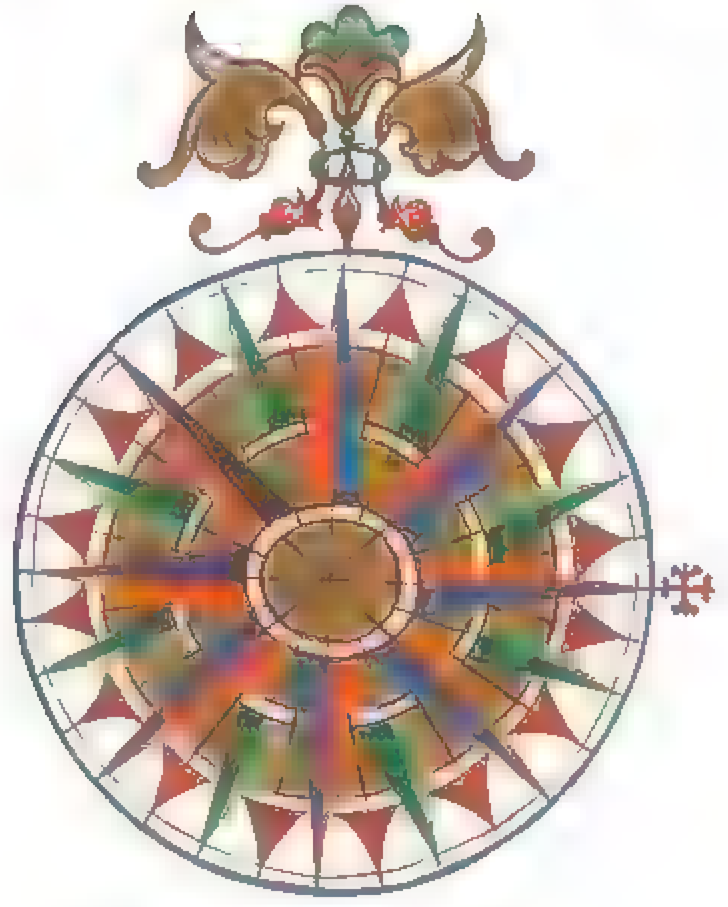
إلا أنَّهم فشِلوا جميعاً.

عندها وضعَ رأسَ البيضةِ على الطاولةِ وكسرَ قشرتَها قليلاً ثمّ قالَ للجميع:

ـ انظروا، أيٌّ كانَ يستطيعُ القيامَ بهذا العملِ بعد أن شاهدَ كيفَ يتمُّ ذلك.

بعد مُدَّةٍ من الزمنِ، عرفَ الناسُ أن الأرضَ التي اكتشفَها كولومبوس لم تكُنِ الهندَ، بل القارَّةَ الأميركية.

وهكذا باتتِ القارّةُ الأميركيّةُ معروفةً في العالمِ أجمع.



هيّا بنا نتعرّف على هويا وتويا وبينكو



هويا

أنا نمر صغير خجول. تغيظني تويا دائماً وتنعتني بالجبان، لأنني حذر نوعاً ما. وهي تخدعني باستمرار، لكن في الواقع أنا من يسمح لها بذلك.



تويا

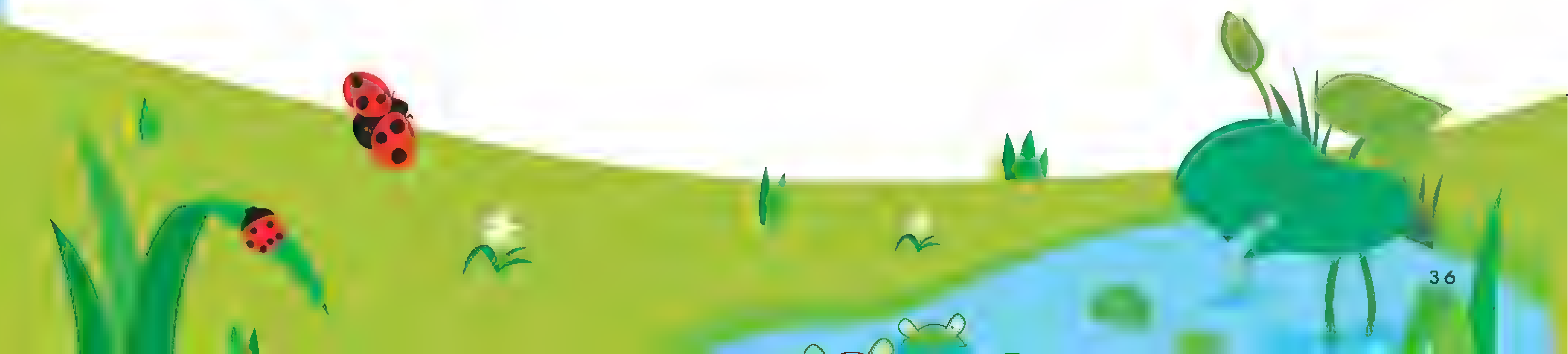
أنا أرنبة صغيرة وشجاعة، وأتمتع بوبر مذهل وشخصية قوية ومرحة.
أستمتع كثيراً بالسخرية من هويا، لكنني أعترف أنني أحبه كثيراً وأعتني به.



بينكو

أنا ببغاء ذكي، أعلّم هويا وتويا عن جميع الأمور التي تثير فضولهما. أتمتع بمعرفة واسعة لأنني قرأت الكثير من الكتب منذ طفولتي.
باختصار، أنا ببغاء عالِم.





قصة مسلية

كولومبوس



هيّا بنا نقابل كولومبوس!

في ذلك الزمن، حين كان البشرُ يعتقدون أن الأرض مسطحة وأنهم سيقعون عن حافتها في حال سافروا لمسافة طويلة في الاتجاه نفسه، ظهر رجل واحد آمن بحتمية وجود «عالم جديد» على الضفة المقابلة من المحيط، وكان اسمه كريستوفر كولومبوس، المستكشف العظيم.



ألقِ نظرة على خريطة الملاحة الخاصة بكولومبوس وضع الملصقات في الأماكن المناسبة، وسوف تتبادر إلى ذهنك الرحلات التي قام بها عبر المحيط.

ضع ملصقاً هنا

انطلق كولومبوس من مرفأ پالوس مع ثلاث سفن وطواقمها في 3 اب عام 1492.



ضع ملصقاً هنا

واجهت سفنه عاصفة هوجاء في 6 أيلول عام 1492، فاهتزت السفن وعانى البحارة من الغثيان، ولا بد من أن كولومبوس وطاقمه قد أحسوا بخوف شديد.

ضع ملصقاً هنا

في إحدى المرّات، شدّ الطاقم وثاق كولومبوس وهددوه لأنهم لم يتمكنوا من أن يلمحوا اليابسة حتى بعد إبحارهم لأشهر طويلة.

ضع ملصقاً هنا

لحسن الحظ، عثر كولومبوس على أخشاب وأغصان أشجار عائمة في البحر في 10 تشرين الأول عام 1492. وقد شعر بسعادة عارمة لأن ذلك أثبت أنه اقترب من اليابسة.

ضع ملصقاً هنا

وأخيراً وصل كولومبوس وطاقم سفينته إلى اليابسة في 12 تشرين الأول عام 1492. لقد ظنَّ أنه وصل إلى الهند ثم تبيّن أنه حطّ رحاله في القارة الأميركية.

استكشاف العالم الجديد



هيا بنا ننطلق لاستكشاف العالم الجديد مع الأصدقاء!
كلما لعبتَ اللعبة، ستنطلق برحلة مختلفة لاستكشاف كل دولة من دول العالم الجديد. هيا بنا ننطلق!

عناصر اللعبة

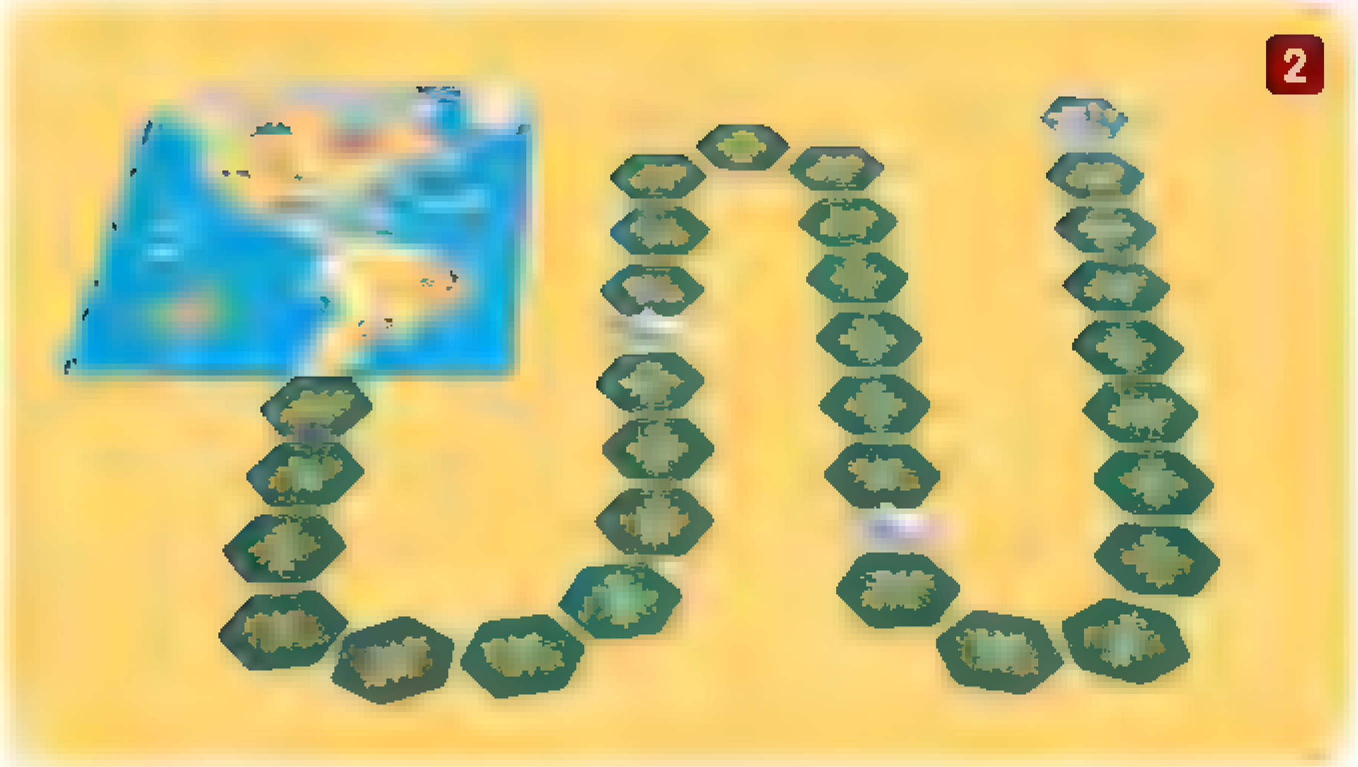


يشارك لاعبان في لعبة العالم الجديد.

① 6 سفن – ثلاث خضراء وثلاث زرقاء (ص 57).
② تذكرة انطلاق واحدة – حيث تبدأ الرحلة (ص 49).
③ لوح اللعبة – الاتجاهات الهدف في اللعبة (كندا، أميركا، المكسيك، كوبا، البرازيل، الأرجنتين).
④ 12 تذكرة للطاقم، 6 خضراء و6 زرقاء مع تعليم الأرقام من 2 إلى 7 (ص 45).
⑤ 3 تذاكر حوادث – تذكرة للعودة إلى الخلف مع تعليم الأرقام من 1 إلى 3 (ص 47).
⑥ 6 تذاكر جزر– 3 خضراء و3 زرقاء لتغيير الأمكنة (ص 47).
⑦ 3 تذاكر خرائط – حرِّك التذاكر إلى الأمام مع تعليم الأرقام من 1 إلى 3 (صفحة 47).
⑧ 6 تذاكر صناديق كنوز– تمكنك التذاكر من فتح صندوق الكنز (ص 49).
⑨ 12 بطاقة لصندوق الكنز– تتضمن بطاقة الصندوق تعليمات مختلفة (الصفحتان 51 و53).
⑩ 6 بطاقات بلدان– معلومات حول البلدان: كندا، أميركا، المكسيك، كوبا، البرازيل، الأرجنتين (ص 55).
⑪ صورتا قرش – يخوّلك اللوح تقسيم الرحلة إلى ثلاث مناطق (ص 57).
⑫ نَردٌ واحد (ص 57).



أولاً، ابتكر الرحلة. قسّم التذاكر إلى ثلاث مجموعات تتألف كل منها من 10 تذاكر، من ضمنها 4 تذاكر طاقم، اثنان خضراوان واثنان زرقاوان، تذكرة خريطة واحدة، تذكرة حادث واحدة، تذكرتا جزيرة واحدة خضراء وواحدة زرقاء، وتذكرتا صندوق كنز.



احذر ألا تخلط بين المجموعات حين تقلب التذاكر لتقسمها في مجموعات. رتب 10 تذاكر من مجموعة واحدة في خط لتصنع قسماً من الرحلة. ضع صورة القرش في نهاية القسم الأول وضع 10 بطاقات أخرى من المجموعة التالية في خط لتصنع القسم الثاني من الرحلة. ضع تذكرة الانطلاق في البداية ولوح اللعبة في النهاية لتتمم كامل أقسام الرحلة.



اختر لون السفينة وضع ثلاث سفن على تذكرة الانطلاق. اقلب بطاقات صندوق الكنز واخلطها، ثم اجمعها جانباً.

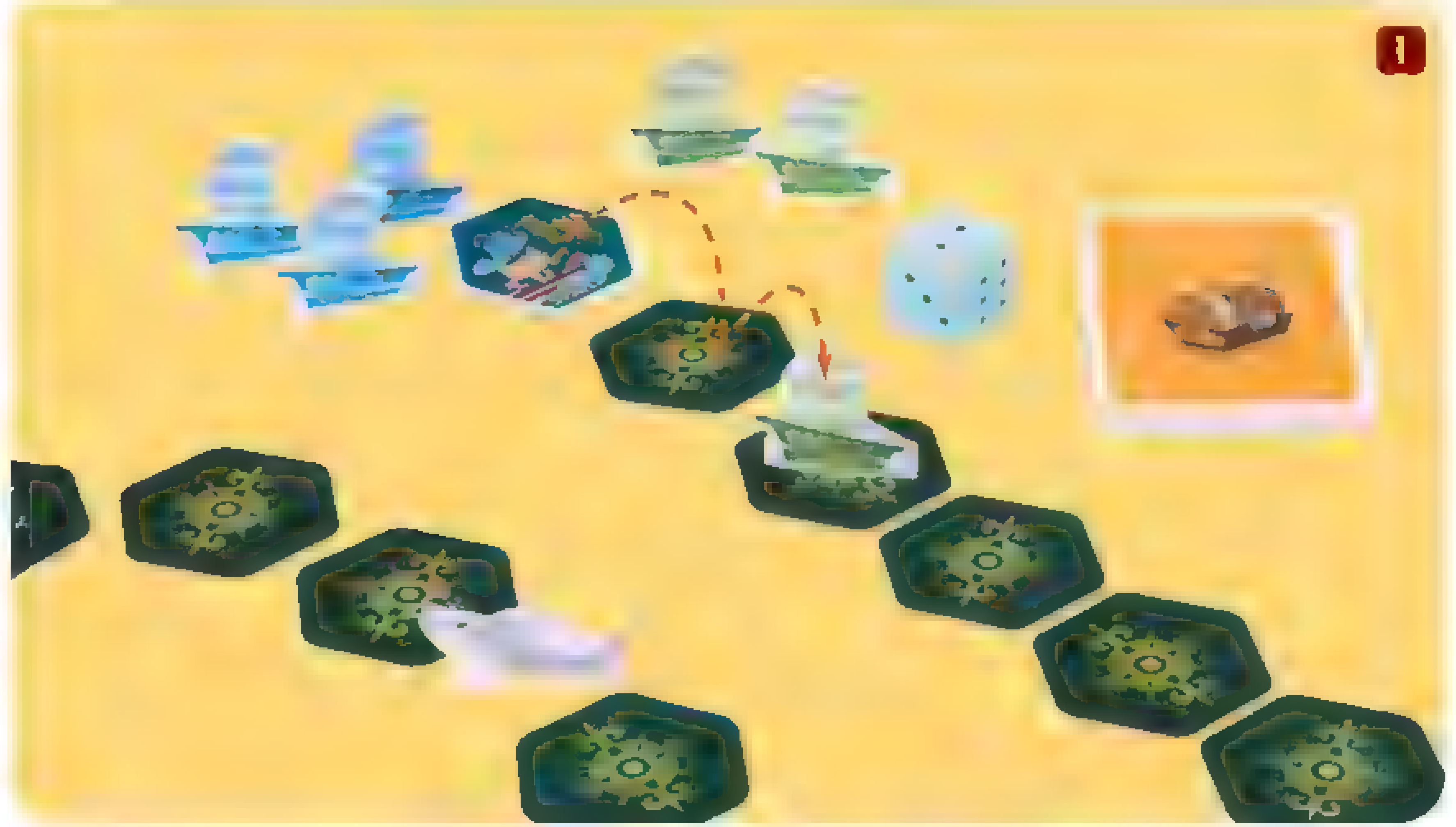


قبل أن تبدأ اللعبة، اختر البلد الذي ستصل إليه، ثم اخلط ست بطاقات دول وتناول ثلاثاً منها.

كيف نلعب هذه اللعبة؟

إلى الأمام - - - ←

إلى الخلف - - - ←





تذكرة الطاقم

في حال وصلت سفينتك إلى تذكرة الطاقم التي تحمل لون السفينة عينها، تقدم حسب الأرقام المحددة، ولا بأس بأن تكون سفينة أخرى على التذكرة. في حال وصلت سفينتك إلى تذكرة الطاقم بألوان مختلفة، لا تتحرك وتوقف هناك.



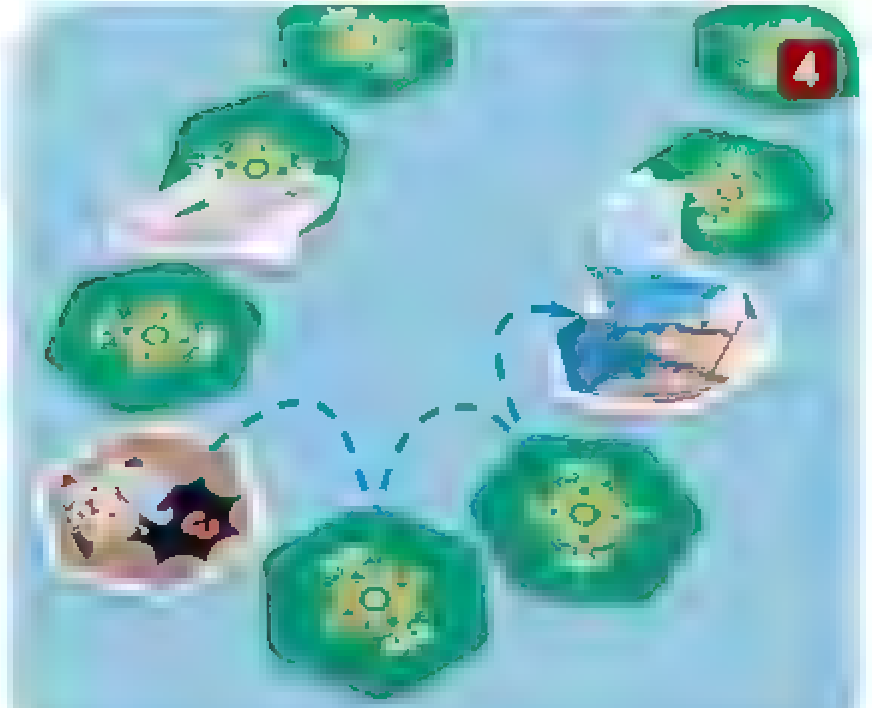
تذكرة الجزيرة

لقد وصلت إلى تذكرة الجزيرة ذات اللون المماثل للون سفينتك. في حال كانت تذكرة الجزيرة في المجموعة التالية مقلوبة، يمكنك أن تبدّل الأمكنة، أما في حال وصلت سفينتك إلى تذكرة جزيرة بلون مختلف، أو في حال كانت تذكرة السفينة في المجموعة التالية غير مقلوبة، فتوقف في مكانك.



ألم تقلب التذكرة حيث وصلت؟ اقلبها على الفور.

ارمِ النَّرد مرةً عندما يحين دورك، ثم حرك واحدة من سفنك إلى الأمام حسب الأرقام التي تحصل عليها بعد رمي النرد. في حال لم تقلب بعد التذكرة التي تصل إليها سفينتك، اقلبها حالاً. حسب اللون والإرشادات، يمكنك أن تتقدم مرة واحدة أو أن تتجه نحو الخلف. بالإضافة إلى ذلك، واستناداً إلى التذكرة الجديدة التي تصل إليها سفينتك، يمكنك أن تتحرك مرة أخرى. ما إن تقلب التذكرة، حتى يصبح بالإمكان قلبها مجدداً، ويتعيّن أن تتحرك السفينة التالية حسبما هو مذكور في التذكرة.



تذكرة الحادث

في حال وصلت سفينتك إلى تذكرة الخريطة أو تذكرة الحادث، تحرك إلى الأمام باتجاه تذكرة الخريطة، ثم تراجع باتجاه تذاكر الحادث حسب الرقم المدوّن على التذاكر. بالطبع، في حال وصلت سفينتك إلى تذكرة الطاقم ذات اللون عينه، يمكنك التقدم، مفهوم؟



تذكرة صندوق الكنز

في حال وصلت إلى تذكرة صندوق الكنز، اقلب البطاقة واتبع الإرشادات المدوّنة في البطاقة. ضع بطاقة صندوق الكنز في الأسفل بعد قلبها.



يمكنك أن تحرك أياً من السفن الثلاث عندما يحين دورك، كما يمكنك أن تحرك السفينة عند تذكرة الانطلاق حتى لو وجدت سفينة أمامك.

انتبه إلى وجود 7 بطاقات رابحة و5 بطاقات خاسرة في صندوق الكنز.





الآن لديك لوح اللعبة، حيث تحتل 6 بلدان قسماً واحداً عليه. في حال لم تتمكن من الوصول إلى البلدان الواردة على بطاقات البلدان بعد أن ترمي النرد وتتقدم حسب الأرقام التي تحصل عليها، فسينتهي دورك ولن تتمكن من رمي النرد مجدداً.
إن أردت الذهاب إلى البرازيل، عليك أن تتحرك 4 خطوات إضافية (تذكرتين + جزأين على لوح اللعبة). وبعد رمي النرد، تحتاج إلى الرقم المناسب لتصل إلى البلد الوارد على بطاقات البلدان، وإلاّ عليك أن تنتظر حتى يحين دورك مجدداً لتحصل على الأرقام الصحيحة.



تصل السفينة أخيراً إلى المكسيك، وإن أظهرت بطاقة بلد المكسيك إلى منافسك، فسيعني ذلك أن إحدى السفن قد أتمّت الرحلة بنجاح. وفي حال وصلت السفن الثلاث إلى البلدان المحددة على بطاقة البلد معك، عندها ستربح اللعبة التي ستنتهي هنا.


كندا
الولايات
المتحدة
الأميركية
البرازيل
N
W
E
S

تذكرة الطاقم



تذكرة الحادث، تذكرة الجزيرة، تذكرة الخريطة



تذكرة الانطلاق، تذكرة صندوق الكنز



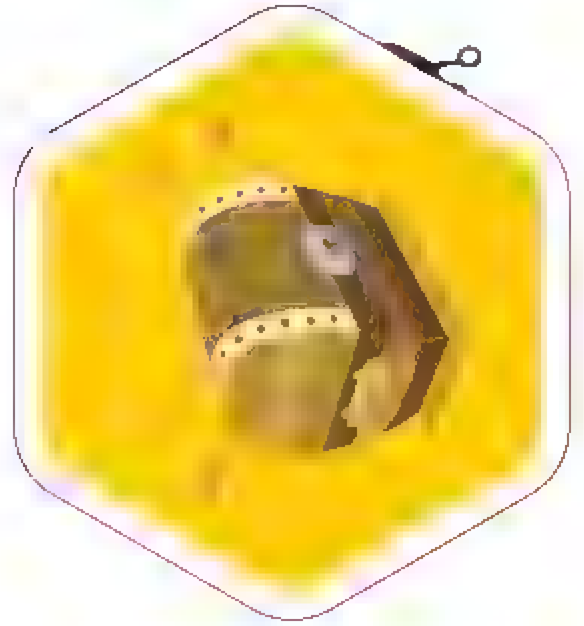
تذكرة صندوق الكنز



تذكرة صندوق الكنز



تذكرة صندوق الكنز



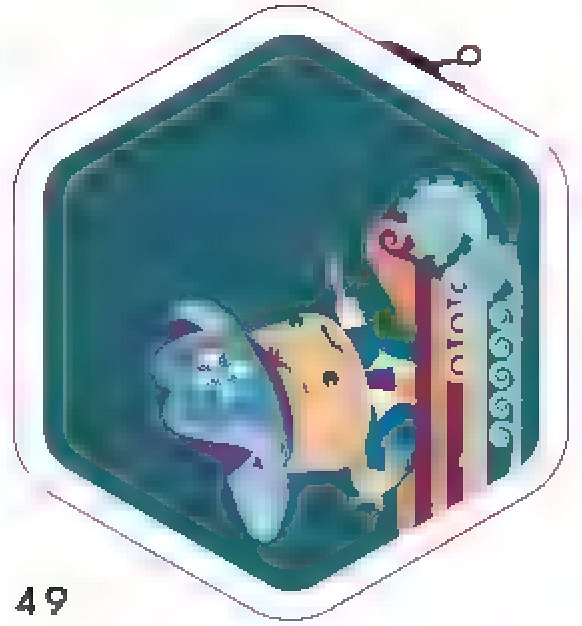
تذكرة صندوق الكنز



تذكرة صندوق الكنز



تذكرة صندوق الكنز



تذكرة الانطلاق

وجدت الكنز.
غيّر سفينتك البطيئة بسفينة منافسك السريعة.

تعطلت السفينة بسبب هجوم القراصنة.
استرح من أجل إجراء التصليحات.

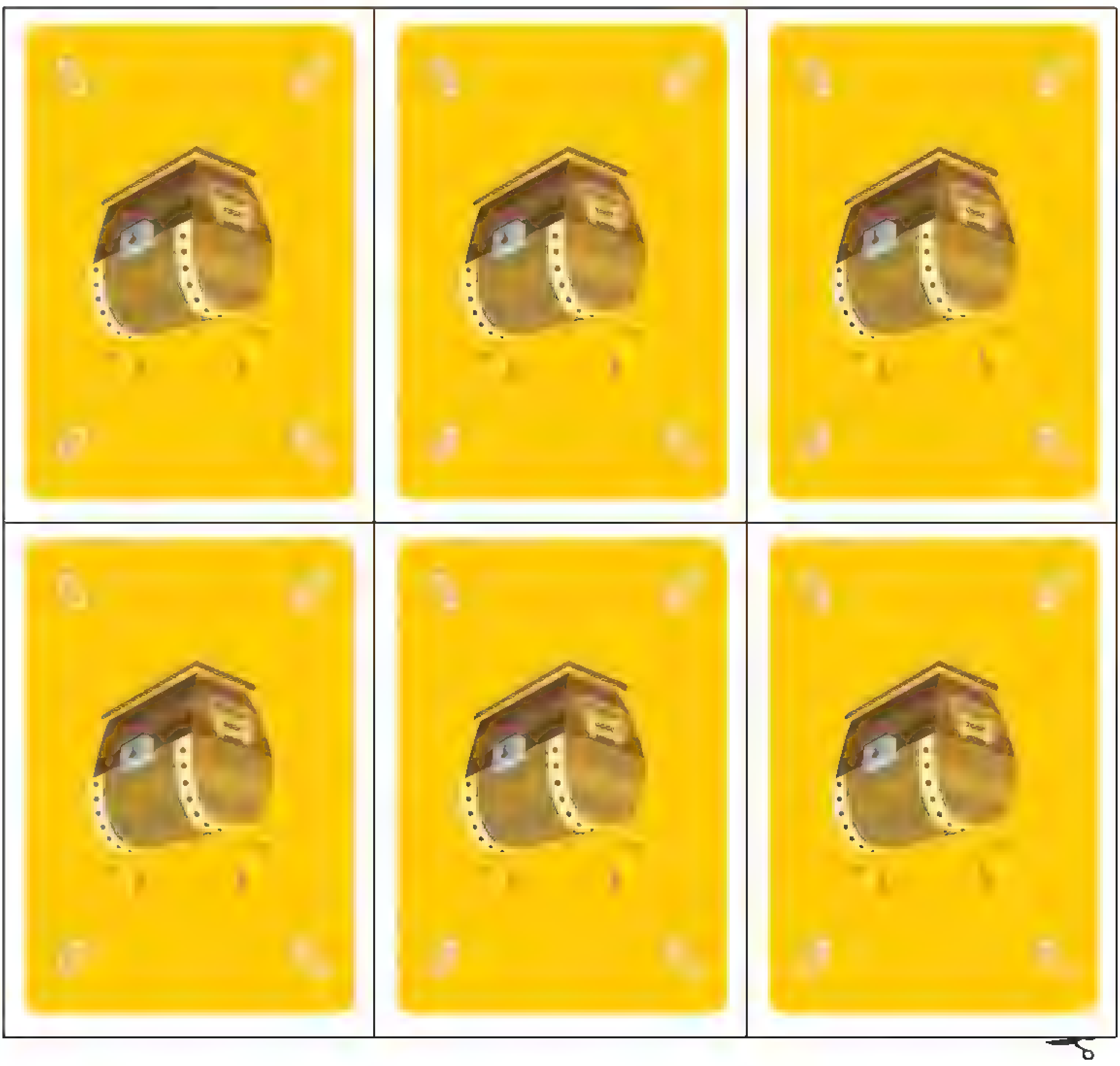
انقلبت السفينة بعد أن غمرتها الأمواج.
توجّه نحو نقطة الانطلاق.

قابلت ساحراً شريراً، سيُعيق رحلتك حتى النهاية.
توجّه نحو تذكرة الجزيرة المفتوحة في المجموعة الخلفية.

خسرتَ الرهان ضد قبطان سفينة منافسك.
ارمِ النرد مرتين وتراجع إلى الخلف حسب الفارق بين الرقمين الظاهرين على النرد.

تم إلقاء القبض على بعض من أعضاء طاقمك بسبب هجوم المنافس. ارمِ نرد منافسك مرة واحدة وارجع إلى الخلف حسب الرقم الذي يظهر على النرد، وذلك للعثور على أعضاء الطاقم المفقودين.

تذكرة صندوق الكنز



وجدتَ جزيرة الكنز وبات كل أفراد الطاقم أغنياء.
تقدم إلى الأمام حسب عدد أفراد عائلتك.

الآن بعد أن حصلتَ على خريطة الملاحة الخاصة بمنافسك، بات بإمكانك السير في طريق مختصر. حرِّك التذكرة إلى المكان الذي ترسو فيه مقدمة سفينة منافسك.

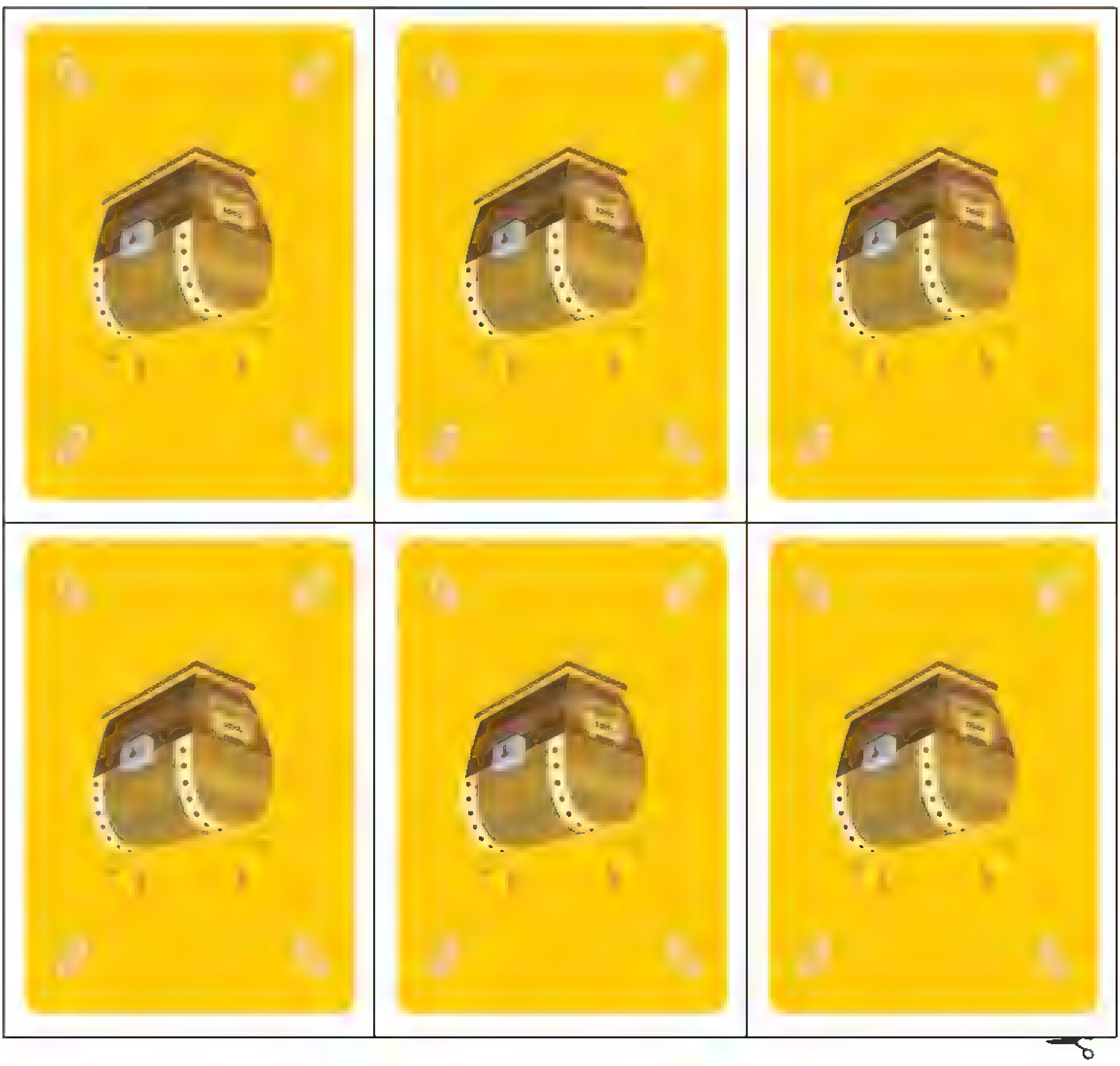
لقد قابلت ساحراً طيباً، سيساعدك على إنهاء رحلتك بسلامة. توجّه نحو تذكرة الجزيرة المفتوحة الأمامية.

ألقيت القبض على طاقم منافسك. ارمِ نرده وتوجه إلى الأمام حسب النتيجة التي تحصل عليها.

تخوّلك البطاقة رفض طلب منافسك.
احتفظ بها في مكان آمن واستخدمها عند الضرورة.

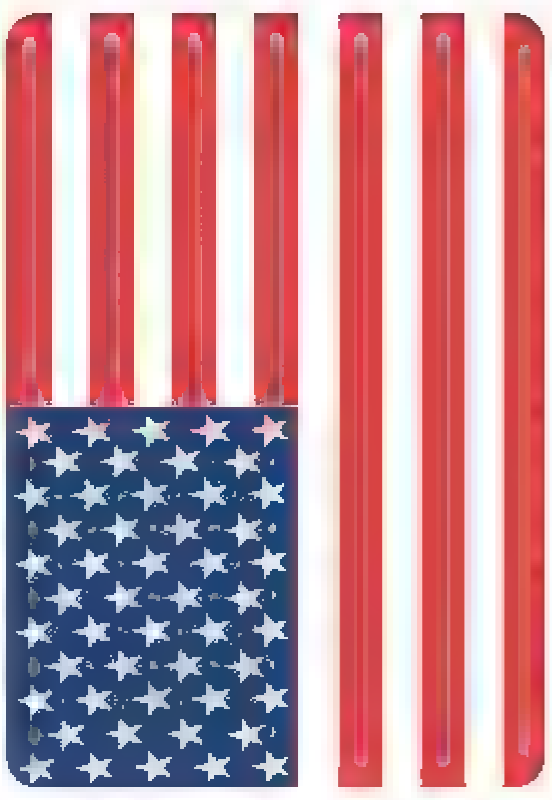
أبدل إحدى بطاقاتك ببطاقة بلدٍ ترغب بها ويملكها منافسك.

تذكرة صندوق الكنز



أميركا

تحد الولايات المتحدة الأميركية كلّ من كندا والمكسيك، وعاصمتها واشنطن. سكن الهنود الحمر في أميركا منذ زمن بعيد، غير أن المهاجرين البريطانيين أسسوا الدولة. قدمت فرنسا تمثال الحرية إلى الولايات المتحدة لمناسبة عيد استقلالها المائة.



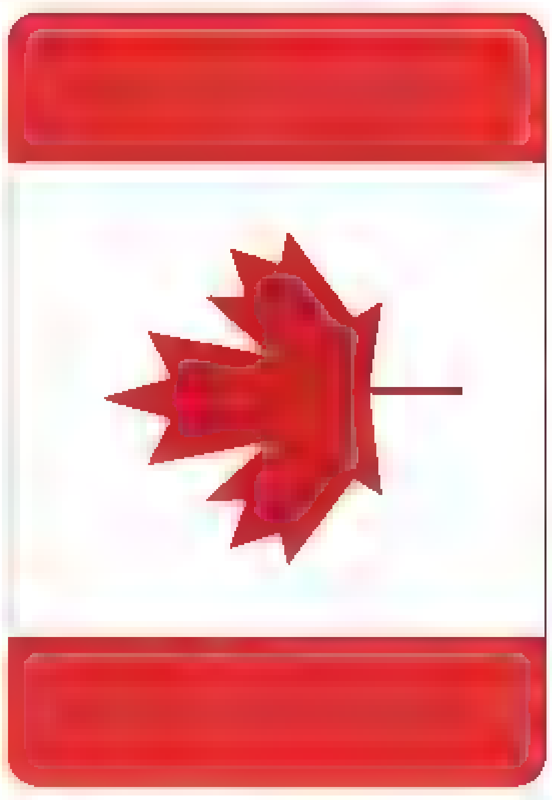
كوبا

هي الدولة الأكبر في سلسلة جبال الإنديز الغربية. تتألف من 1600 جزيرة صغيرة وعاصمتها هافانا، وتعتبر موسيقى الرومبا الراقصة والمبهجة الموسيقى التقليدية في البلاد، وتعزف باستخدام آلات نقر.



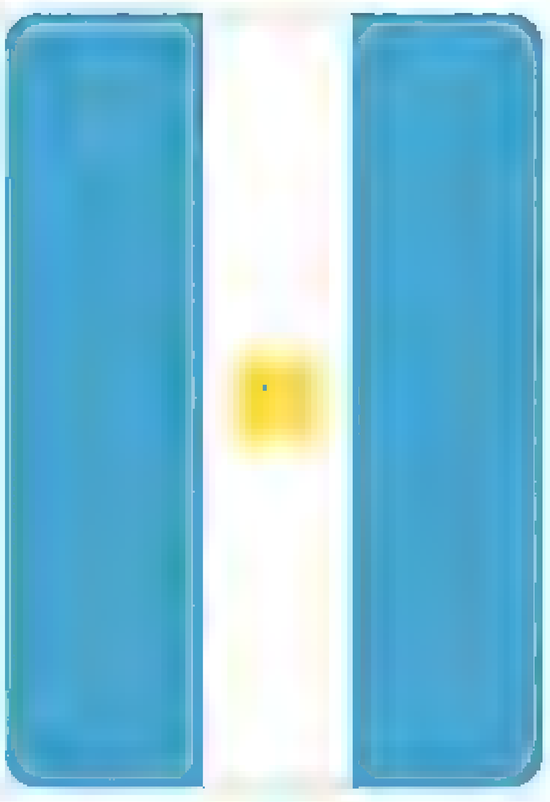
كندا

هي ثاني أكبر بلد في العالم، وعاصمتها أوتاوا. تعتبر ورقة القيقب الحمراء رمز البلاد، وهي تظهر على العلم الكندي.
تغطي الغابات معظم الأراضي الكندية، لذا تتمتع بموارد واسعة منها.
يقيم الكنديون الفرنسيون في منطقة الكيبك، حيث تعتبر الفرنسية والإنكليزية لغتين رسميتين.



الأرجنتين

تقع الأرجنتين في الجنوب من أميركا الجنوبية، وعاصمتها بوينس أيرس. انطلقت رقصة التانغو الشهيرة من بوينس أيرس، وهي تعتبر الرقصة الشعبية في البلاد.
يحب الشعب الأرجنتيني كرة القدم كثيراً.



البرازيل

إن عاصمة البرازيل هي برازيليا، وتغطي غابات الأمازون الماطرة أكثر من نصف مساحة البلاد.
يمتاز البرازيليون برقصة السامبا خاصة في مهرجان ريو دي جينيرو الشهير الذي يحضر لمشاهدته ملايين السياح من مختلف أرجاء العالم، كما تحظى لعبة كرة القدم بشعبية واسعة في البلاد.



المكسيك

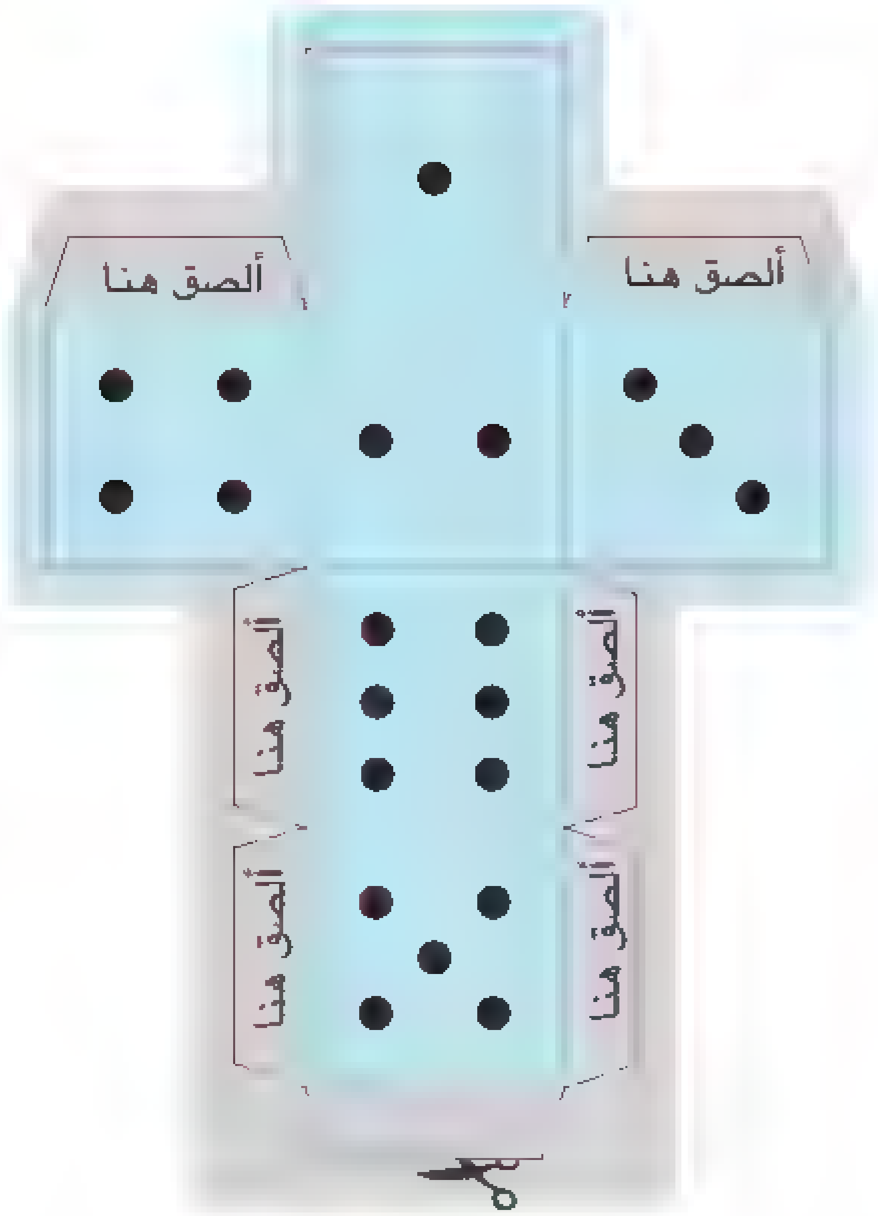
عاصمتها مدينة مكسيكو.
لقد كانت البلاد تتمتع بحضارة مميزة قبل الغزو الأوروبي، وتكثر فيها المواقع التاريخية والأثرية.
تعتبر الموسيقى الشعبية أحد أهم أشكال الفن المكسيكي، ويعزف الموسيقي على آلة الغيتار في المهرجانات، مرتدياً قبّعة السومبريرو وهي قبّعة عالية وواسعة.

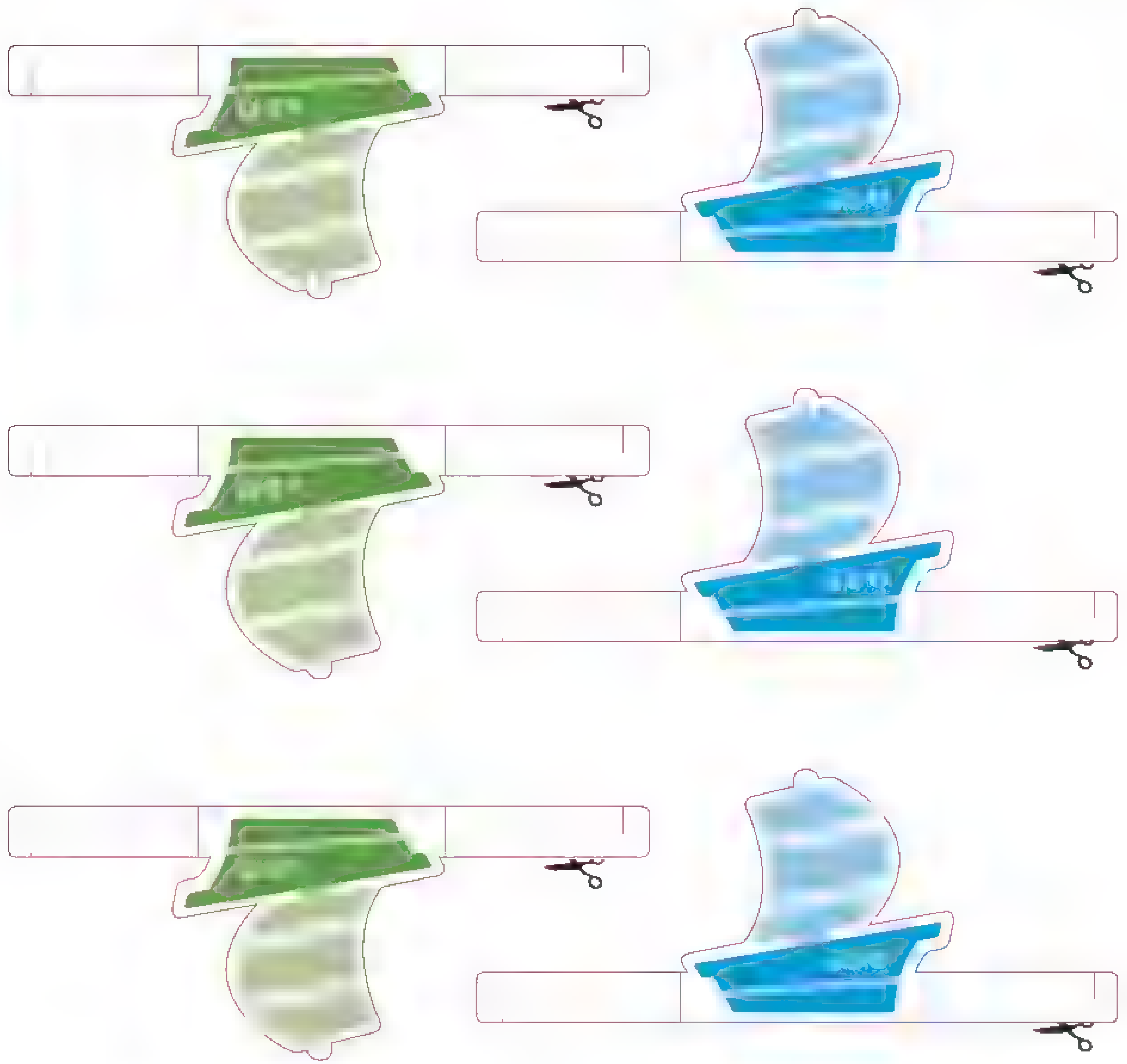


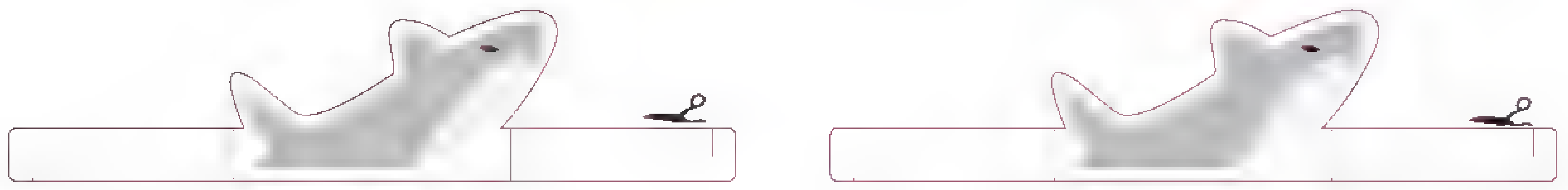


قرش، غصن، نرد

قص حيث الخط العريض واطو حيث الخط الرفيع.









أريد أن أعرف الأجوبة!

الصفحتان 38 ~ 39



يُظهر السهم الطريق البحرية التي اتبعها كولومبوس في رحلته الأولى.



سافر كولومبوس أربع مرات خلال 10 سنوات تقريباً، وقد توجه في جميع رحلاته نحو القارة الأميركية. كتب مذكراته بين 3 آب 1492 و15 آذار 1493 خلال رحلته الأولى التي عرفت باسم «فتح الجنة»، وقد حرّر مذكراته بشكل جيد وقدمها للملكة إيزابيلا والملك فرديناند.

المؤلف: **داي هيان تشو**

لقد بات السيد تشو يستمتع مؤخراً برواية القصص لأحفاده، ويحب حفيده البالغ من العمر ثلاث سنوات قصص المغامرات. فهل تريد أنت أيضاً الاستماع لقصص مغامرات كولومبوس؟

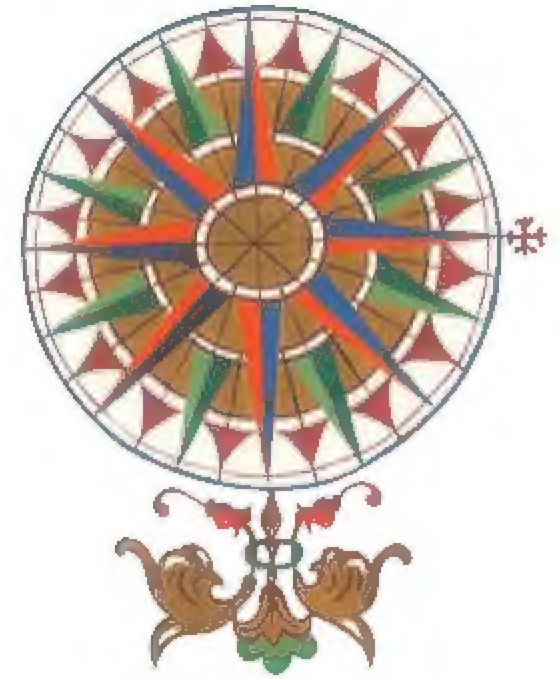
بدأ تشو بالكتابة حين فاز في مسابقة للآداب نظمتها إحدى الصحف في العاصمة الكورية الجنوبية سيول، وقد شملت الجوائز التي فاز بها جوائز خاصة بأدب الأطفال، وهو حالياً رئيس رابطة كتاب أدب الأطفال في كوريا.

وتتضمن مؤلفاته قصص «خط السير»، و«يا للهول صغُر جسمي»، و«عصفور في حجر» وغيرها.

الرسام: **أندرياس فيشر**

يعشق فيشر القراءة والرسم، وهو يحب عمله كمُعدٍّ للصور في القصص الخيالية لأن ذلك يمكّنه من القراءة والرسم في الوقت عينه.

يقيم فيشر في ألمانيا، وقد فاز بجائزة الفنون البصرية في آشن، التي تعتبر مركز الفنون التصويرية في ألمانيا، وتشمل أعماله: «حياة تولستوي» و«فيديليو» من القصص الموسيقية، و«الابنة الصغرى التي تصبح ملكة»، وغيرها من الرسوم في الكتب.





كولومبوس




كريستوفر كولومبوس، 1451~1506

كان كولومبوس مستكشفاً إيطالياً، آمن أن الأرض كروية الشكل، وانطلق في رحلة إلى غرب المحيط الأطلسي حيث اكتشف العالم الجديد.

إقرأ مذكرات كولومبوس التي تشرح تفاصيل جولاته منذ انطلاقه على متن سفن سانتا ماريا ونينا وبينتا حتى وصوله الى العالم الجديد، واحلم بدورك بأن تصبح مستكشفاً عظيماً.



ISBN 978-9953-76-416-0

معالم maaalem للطباعة والنشر والتوزيع ذ.م.م for Printing, Publishing and Distribution L.L.C

كلمة KALIMA

دار المؤلف Dar Al-Moualef للنشر والطباعة والتوزيع ش.م.م